

THE RIVER™

Vor dir liegt eine neue Welt mit unberührtem Land soweit das Auge reicht. Während dein Schiff langsam stromaufwärts fährt, entsendest du Kundschafter, um die Uferregion zu erkunden. Beanspruche Gebiete für dich, mache das Land urbar und errichte eine Siedlung, die deine Mitstreiter vor Neid erblassen lässt. Aber sei auf der Hut! Sonst schnappen dir die anderen die besten Gebiete vor der Nase weg, bevor du auch nur einen Fuß ans Ufer gesetzt hast ...

Ismaël Perrin

DAYS OF
WONDER®

Sébastien Pauchon

Spielmaterial

1 beidseitig bedruckter Spielplan mit sieben Inseln



Pro Spielerfarbe



1 beidseitig bedrucktes Flusstableau



1 Schiff



5 Kundschafter

44 Rohstoffmarker aus Holz



Holz

Lehm

Stein

Nahrung

65 Geländeplättchen



12 Wüsten

10 Ödlande

14 Wälder



17 Wiesen

8 Berge

4 gemischte Gelände

20 Bonusplättchen



33 Gebäudekarten

1 Startspieler-Figur



Dieses Regelheft



Aufbau-Symbol

3 Spielern

4 Spielern



Aufbau



Legt den Spielplan **1** mit der Seite nach oben in die Tischmitte, die eurer Spielerzahl entspricht (2 Spieler oder 3/4 Spieler). Jeder von euch nimmt sich das Flussstableau, das Schiff und 5 Kundschafter einer Farbe. Legt das Schiff und das Flussstableau mit der Seite eurer Spielerzahl (2 Spieler oder 3/4 Spieler) vor euch ab **2**. Vier eurer Kundschafter stellt ihr auf das Schiff, den fünften stellt ihr auf das mit einem Kundschafter-Symbol markierte Feld auf eurem Flussstableau (zweites Feld auf der rechten Seite) **3**.



2 Spielern



3-4 Spielern

Mischt die Geländeplättchen und legt sie verdeckt auf die passenden Felder auf dem Spielplan **4**. (Es sind nur deswegen zwei Stapel, da einer zu hoch wäre und leicht umkippen könnte.) Legt dann je ein Geländeplättchen aufgedeckt auf die Felder mit dem Aufbau-Symbol, die eurer Spielerzahl entsprechen **5**. Es gibt immer ein Plättchen mehr als Spieler teilnehmen. Zu Spielbeginn, vor der ersten Runde, wird jeder von euch eines dieser Plättchen erhalten.

Mischt die Gebäudekarten und legt sie als Stapel auf das passende Feld der Insel rechts. Legt auf jedes Feld der Insel eine aufgedeckte Karte **6**.

Legt auf alle Rohstoffinseln auf dem Spielplan gemäß eurer Spielerzahl die passende Anzahl Rohstoffe **7**. Spielt ihr nicht zu viert, legt die übrigen Rohstoffe zurück in die Schachtel. Sie werden in dieser Partie nicht benötigt.



3 Spielern
4 Spielern



2 Spielern



Nehmt die Bonusplättchen und bildet mit ihnen zwei Stapel wie folgt. In Partien zu zweit verwendet ihr nur die Plättchen mit zwei Punkten am oberen Rand der Vorderseite und legt die anderen in die Schachtel zurück. Legt die „0“-Plättchen als offenen Stapel auf das rechte Feld. Sortiert die anderen Plättchen in absteigender Reihenfolge und legt sie als offenen Stapel (mit der „6“ nach oben) auf das linke Feld **8**.



Bestimmt zufällig einen Startspieler und gebt ihm die Startspieler-Figur **9**. Es kann losgehen!



Ziel des Spiels

Ihr entsendet eure Kundschafter einen breiten Fluss stromaufwärts. Unterwegs sammelt ihr Rohstoffe und errichtet Gebäude. Wer bei Spielende die eindrucksvollste Siedlung besitzt, gewinnt.

Vor Spielbeginn

Bevor das eigentliche Spiel beginnt, wählt und erhält jeder von euch eines der ausliegenden Geländeplättchen. Der Spieler zur Rechten des Startspielers wählt zuerst, dann der gegen den Uhrzeigersinn nächste Spieler usw. Wer ein Plättchen wählt, nimmt es vom Spielplan und legt es auf das erste Feld seines Flusstableaus (in die linke obere Ecke). Das verbleibende Geländeplättchen wird aus dem Spiel genommen. Legt danach gemäß eurer Spielerzahl Geländeplättchen auf die entsprechenden Felder der Insel.

Die Effekte der Geländeplättchen werden später noch genauer erläutert. Zunächst ist nur wichtig, dass einige Gelände Rohstoffe produzieren (Rohstoff im Kreis), andere erlauben, Rohstoffe zu lagern (Lagersymbol) und manche beides tun. Wiesen haben besondere Effekte, die ebenfalls später erläutert werden.



Ein produzierendes Gelände (Stein)



Ein Gelände, auf dem man lagern kann



Ein produzierendes Gelände, auf dem man auch lagern kann



Eine Wiese

Spielablauf

Eine Partie geht über mehrere Runden, in denen die Spieler abwechselnd im Uhrzeigersinn am Zug sind, immer beginnend mit dem Startspieler. Wer am Zug ist, versetzt einen seiner Kundschafter von seinem Schiff auf eine der Inseln auf dem Spielplan und führt die zugehörige Aktion durch.

Sobald keiner mehr Kundschafter auf seinem Schiff hat, endet die Runde und es folgt die Aufräumphase. Danach beginnt eine wei-

tere Runde und die Partie wird fortgesetzt, bis eine der Spielbedingungen eintritt.

Hinweis: Es kann und wird im Verlauf einer Partie dazu kommen, dass ihr unterschiedlich viele Kundschafter auf eurem Schiff habt. Wenn du an die Reihe kommst und keine Kundschafter mehr auf deinem Schiff hast, wirst du übersprungen und der nächste Spieler ist am Zug. Es ist möglich, dass ein Spieler am Ende einer Runde dadurch mehrere Züge in Folge hat.

Ein Spielzug

Zu Beginn deines Zuges **darfst** du zunächst **Rohstoffe in Nahrung umtauschen**. Möchtest du das tun, legst du 3 beliebige Rohstoffe auf die entsprechenden Inseln zurück und nimmst dir 1 Nahrung von der Nahrungsinsel. Du darfst das auch mehrfach tun, wenn du ausreichend Rohstoffe hast und genügend Nahrung vorhanden ist.



Danach **musst** du einen Kundschafter **von deinem Schiff** nehmen, ihn auf einem Feld des Spielplans einsetzen und die zugehörige Aktion durchführen.



Einen Kundschafter einsetzen

Es gibt drei verschiedene Arten von Feldern auf dem Spielplan, auf die man Kundschafter einsetzen kann:



Dieses Feld bietet Platz für 1 Kundschafter einer beliebigen Farbe.



Diese Felder bieten Platz für je 2 Kundschafter jeder Farbe.



Dieses Feld bietet Platz für beliebig viele Kundschafter beliebiger Farben.

Gewählte Aktionen müssen zwingend durchgeführt werden. Wenn du die Aktion eines Feldes nicht durchführen kannst, darfst du auf diesem Feld keinen Kundschafter einsetzen.

Aktion durchführen

Es ist von der Art des Feldes abhängig, welche Aktion du durchführen kannst.



Ein Geländeplättchen nehmen

Ein Gebäude errichten

Ein Gebäude reservieren



Startspieler werden

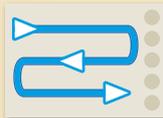
Geländeplättchen vertauschen

Rohstoffe produzieren

Ein Geländeplättchen nehmen



Nimm dir eines der aufgedeckten Geländeplättchen und lege es auf das stromaufwärts nächste freie Feld deines Flusses auf **deinem Flusstableau**.



Stromaufwärts fahren

Wenn du ein Plättchen auf ein Feld mit Produktions- oder Lagersymbol legst, wird es verdeckt und du verlierst seinen Effekt. Einen eventuell dort gelagerten Rohstoff darfst du aber auf ein anderes passendes Feld umlagern – sogar auf das Plättchen, das du gerade gelegt hast (wenn es passend ist).

⊗ **Du kannst diese Aktion maximal 2x pro Runde** durchführen. Du darfst diese Aktion nicht wählen, wenn dein Flusstableau bereits mit 12 Plättchen belegt und somit vollständig ist.

Rohstoffe produzieren



Diese Aktion wird für Holz, Stein und Lehm auf ein und dieselbe Weise durchgeführt: Nimm dir so viele Rohstoffe der gewählten Art, wie Symbole dieser Art auf deinem Flusstableau sichtbar sind.

Hinweis: In Partien zu dritt und viert erhält der jeweils erste Kundschafter, der auf einer Produktionsinsel eingesetzt wird, einen zusätzlichen Rohstoff – wie auf dem Spielplan angezeigt.

Du musst alle erhaltenen Rohstoffe auf deinem Flusstableau lagern. In jedem Lager kannst du 1 Rohstoff **beliebiger Art** lagern. Wenn du nicht genügend Platz für alle erhaltenen Rohstoffe hast, darfst du entweder auf einige der neu erhaltenen Rohstoffe verzichten oder bereits eingelagerte Rohstoffe zurück auf die zugehörige(n) Insel(n) legen, um Platz für die neuen zu schaffen.



Du benötigst Lehm und stellst einen Kundschafter auf die Lehminsel. Auf deinem Flusstableau sind 3 Lehm-Produktionssymbole sichtbar, ihr spielt zu viert und du bist der Erste, der in dieser Runde Lehm produziert. Du erhältst 4 Lehm.



Leider hast du nur 3 leere Lagerplätze. Du kannst also entweder nur 3 Lehm nehmen oder einen Stein abgeben, um Platz für den vierten Lehm zu schaffen.





Nahrung ist ein Joker-Rohstoff und kann jeden anderen Rohstoff ersetzen. Du kannst 1 Nahrung nehmen, indem du einen Kundschafter in deinem Zug auf der Nahrunginsel einsetzt. Vergiss nicht, dass du zu Beginn deines Zuges andere Rohstoffe in Nahrung umtauschen kannst.

Die Rohstoffe sind durch das vorhandene Material begrenzt. Du kannst nicht mehr produzieren, als aktuell auf der entsprechenden Insel vorhanden ist. **Es ist aber möglich, einen Kundschafter auf der Nahrunginsel einzusetzen, auch wenn dort keine Nahrung vorhanden ist, um einen Rohstoff deiner Wahl von einer der anderen Rohstoffinseln zu nehmen.**

⊗ **Du darfst diese Aktion nur wählen**, wenn du dadurch mindestens 1 Rohstoff erhältst, entweder durch deine Produktionssymbole oder durch den zusätzlichen Rohstoff, wenn du als Erster in einer Runde dort einen Kundschafter einsetzt.

Ein Gebäude reservieren



Nimm dir eines der aufgedeckten Gebäude und lege es **verdeckt** vor dir ab. Du kannst dieses Gebäude dann später zu reduzierten Kosten errichten.

⊗ **Du darfst diese Aktion nicht wählen**, wenn du bereits zwei verdeckte Gebäude vor dir liegen hast.

Ein Gebäude errichten



Errichte 1 Gebäude, das entweder aufgedeckt auf dem Spielplan oder verdeckt vor dir liegt, weil du es in einem deiner vorangegangenen Züge reserviert hast.

Hierzu musst du die Kosten des Gebäudes bezahlen, indem du die abgebildeten Rohstoffe von deinem Flusstableau auf die zugehörigen Inseln zurücklegst. Denke daran, dass Nahrung ein Joker-Rohstoff ist. Du kannst mit Nahrung jeden anderen Rohstoff ersetzen.



Errichtest du ein von dir reserviertes Gebäude, reduzieren sich die Kosten um 1 Rohstoff deiner Wahl.



Schiebe das Gebäude teilweise unter die rechte Seite deines Flusstableaus, sodass die Siegpunkte nicht mehr sichtbar sind (sie bleiben bis zum Spielende geheim). Nimm dir dann das höchste noch verfügbare Bonusplättchen und lege es verdeckt auf den obersten verfügbaren Platz deines Flusstableaus.

Das zweite Bonusplättchen, das du erhältst, bringt dir außerdem einen weiteren Kundschafter, der dich fortan unterstützen wird. Nimm den Kundschafter von seinem Feld auf dem Flusstableau und stelle ihn auf dein Schiff. Er steht dir bereits in deinem nächsten Zug dieser Runde zur Verfügung (selbst, wenn dies ansonsten der letzte Zug in dieser Runde gewesen wäre).



Auch wenn der erste Stapel mit Bonusplättchen aufgebraucht ist, nehmt ihr beim Errichten von Gebäuden weiterhin Bonusplättchen, obwohl diese 0 Punkte wert sind. Die gelegten Bonusplättchen sind ein mögliches Kriterium für das Spielende. Außerdem gibt es eine Wiese, die zusätzliche Punkte für Bonusplättchen unabhängig von deren Wert bringt.

Auch wenn der zweite Stapel mit Bonusplättchen aufgebraucht ist, könnt ihr weiterhin Gebäude errichten. Es gibt nur keine Bonusplättchen mehr dafür.

⊗ **Du darfst diese Aktion nicht wählen**, wenn du keines der möglichen Gebäude bezahlen kannst.

Startspieler werden



Nimm dir die Startspieler-Figur und stelle sie vor dir ab. In der nächsten Runde bist du Startspieler.

Du darfst dieses Feld auch nutzen, wenn du in dieser Runde Startspieler warst und die Startspieler-Figur bereits vor dir steht.



Sollte niemand einen Kundschafter auf diesem Feld einsetzen, bleibt die Startspieler-Figur, wo sie ist, und derselbe Spieler ist auch in der nächsten Runde Startspieler.

Geländeplättchen vertauschen



Vertausche zwei Geländeplättchen auf deinem Flusstableau. Dies ist eine wichtige Aktion, um die Wertung bei Spielende zu beeinflussen (siehe unten).

Befindet sich auf einem (oder beiden) der vertauschten Geländeplättchen ein Rohstoff, so bleibt er in seinem Lager und bewegt sich mit dem Plättchen mit.

Aufräumphase



Sobald alle Schiffe leer sind, endet die Runde. Bevor die nächste Runde beginnt, müsst ihr folgende Schritte durchführen:

Entfernt alle nicht genommenen Geländeplättchen von der Insel. Füllt dann gemäß eurer Spielerzahl die entsprechenden Felder der Insel mit Geländeplättchen auf. Sollten beide Stapel aufgebraucht sein, mischt die abgeworfenen Gebäude und bildet einen neuen Stapel.

Nicht gekaufte Gebäude bleiben, wo sie sind. Füllt nur die Felder mit neuen Gebäuden, die in dieser Runde durch Errichten oder Reservieren geleert worden sind.

Alle nehmen ihre Kundschafter vom Spielplan zurück und stellen sie wieder auf ihr Schiff.

Wer die Startspieler-Figur besitzt, beginnt die neue Runde.

Wichtig: Auf den Flusstableaus gibt es vier mit einem besonderen Rahmen versehene Geländefelder. Hast du in der zurückliegenden Runde ein solches Feld mit einem Geländeplättchen belegt, entscheidet sich einer deiner Kundschafter dazu, sesshaft zu werden und sich hier anzusiedeln. Lege einen deiner Kundschafter auf das Feld mit dem Kundschafter-Umriss, anstatt ihn zurück auf dein Schiff zu stellen. Er bleibt dort bis zum Ende der Partie und steht dir nicht mehr zur Verfügung.



Spielende

Sobald einer von euch entweder 5 Bonusplättchen auf seinem Flusstableau liegen hat (4 in einer Partie zu zweit) oder sein zwölftes Geländeplättchen genommen hat, wird das Spielende eingeleitet. Die komplette Runde wird noch inklusive Aufräumphase zu Ende gespielt, dann folgt die Wertung.

Wertung

Alle zählen die Punkte ihrer Gebäude und ihrer Bonusplättchen zusammen. Hinzu kommen folgende Bonusse:

- 1** 1 Punkt für je drei Rohstoffe (egal welcher Art).
- 2** 2 Punkte je Spalte deines Flusstableaus, in der die beiden oberen Geländeplättchen derselben Art sind
- **oder**
- 6** 6 Punkte je Spalte, in der alle drei Geländeplättchen derselben Art sind.
- ?** Punkte für Wiesen (siehe nächste Seite).

Es gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten. Bei Gleichstand teilen sich die Beteiligten den Sieg bzw. die Platzierung.

Wertungsbeispiel



= 6

= 2

= 2

4

+

3

+

0

= 7



= 2



= 3



= 23

Dieses Tableau bringt 45 Punkte.

Hinweis: Geländeplättchen mit zwei Farben gelten als beide Geländearten. Das kann sowohl für die Wertung der Spalten als auch der Wiesen von Bedeutung sein.

Wichtig: Beachtet, dass die zweite Spalte in diesem Beispiel keine Punkte bringt, da die beiden oberen Plättchen zu unterschiedlichen Geländearten gehören.



Anhang

Wiesen

Wiesen sind besondere Plättchen. Einige bringen sofortige Vorteile, andere können im weiteren Verlauf der Partie eingesetzt werden. Manche bringen bei der Wertung am Spielende zusätzliche Punkte.



Diese Wiesen sind bei Spielende 1 Punkt je Geländeplättchen der abgebildeten Art auf deinem Flusstableau wert.



Diese Wiesen sind Produktionsplättchen. Außerdem bringt dir eine solche Wiese bei Spielende 1 Punkt für jedes Produktionssymbol dieser Art (inkl. ihres eigenen), das auf deinem Flusstableau sichtbar ist (maximal aber 3 Punkte).



Nimm dir ab jetzt in jeder Aufräumphase den abgebildeten Rohstoff (wenn möglich) und lagere ihn. Beachte, dass abgebildete Rohstoffe nicht als Produktionssymbole zählen. Bei Spielende ist eine solche Wiese außerdem 2 Punkte wert.



Nimm dir sofort (bis zu) 4 des abgebildeten Rohstoffs (wenn verfügbar) und lagere sie. (Sofortbonus)



Führe sofort 2x die Aktion „Geländeplättchen vertauschen“ durch. (Sofortbonus)

Diese Wiese ist bei Spielende 1 Punkt je Kundschafter auf deinem Schiff wert.

Diese Wiese ist bei Spielende 1 Punkt je Bonusplättchen (auch „0“-Plättchen) auf deinem Flusstableau wert.

Days of Wonder Online

Registrierte dein Brettspiel



Wir laden dich ein, dich unserer Online-Spieler-Gemeinschaft auf der Internetseite von „Days of Wonder“ anzuschließen. Dort findest du viele Online-Versionen unserer Spiele. Um deine „Days of Wonder“-Nummer zu nutzen, füge sie deinem bereits existierenden Konto bei „Days of Wonder“ hinzu oder richte ein neues Konto unter www.daysof Wonder.com/the-river ein. Klicke einfach auf die Schaltfläche „Neuer Spieler“ und folge dann den Anweisungen. Wenn du mehr über andere Spiele von „Days of Wonder“ erfahren möchtest, kannst du uns auch unter folgender Adresse im Internet besuchen:

www.daysof Wonder.com

Credits

Autoren:

Ismaël Perrin & Sébastien Pauchon

Illustration: Andrew Bosley

Grafik: Cyrille Daujean

Die Autoren danken allen Spielern von Vevey, die an den Spieltests beteiligt waren, insbesondere: Andréa, Anne-Valérie, Antoine, Aurore, Benjamin, Catherine, Céline, Christophe, Coraly, Éric-André, Laurent, Lucas, Maëlle, Myriam, Nini, Salomé, Sandro und Séléne

Ein besonderer Dank geht an Marc-Antoine für seine Unterstützung und die unzähligen Testpartien.

Days of Wonder and the Days of Wonder Logo are registered trademarks of Days of Wonder, Inc. and copyrights © 2018 Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved.